

スーパーファミコン®

SHVC-ZO

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

推　薦
日本プロ麻雀連盟
日本麻雀最高位戦
101競技連盟

プロ麻雀 極 II

KIWAME II

取扱説明書

Athena

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

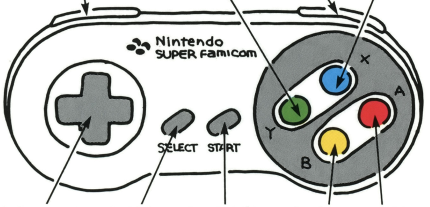
日本プロ麻雀連盟
日本麻雀最高位戦
101競技連盟

推薦

プロ麻雀 極II

PRO MAHJONG KIWAME II

目　次



▼対 局 中

十字キー	（上・下・左・右）　捨て牌などのカーソルの移動 （下）　残り牌枚数のチェックや、リーチ・ツモ・ロン・ポー・チー・カンを選択するウィンドゥを開きます。 （上・下）　ウィンドウの表示中に出る項目を撰択。 （Bボタンを押しながら上・下・左・右） 雀卓上をスクロールできます。 （SELECTボタンを押しながら上・下・左・右） 画面表示位置の微調整ができます。
STARTボタン	各プレイヤーの現在の持ち点を確認できます。
Aボタン	牌を切ります。 CPUの捨て牌が点滅しているときの入力待ちをキャンセルします。
Bボタン	（押しながら十字キー） 雀卓上をスクロール。
Xボタン	プロの会話・BGMの設定ウィンドゥを開きます。
Yボタン	ルール参照画面を表示します。
L,Rボタン	Aボタンの代わりに使えます。

▼ゲーム以外

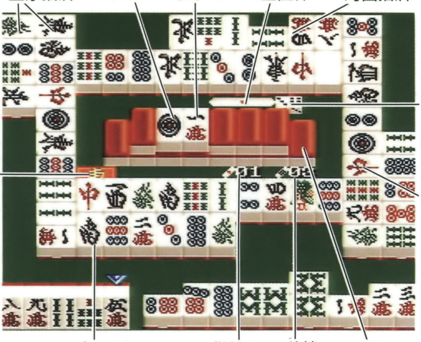
十字キー	（上・下・左・右） カーソルの移動を行います。
STARTボタン	決定をします。 デモ画面のスキップなども行えます。
Aボタン	選択をします。次の画面に進みます。
Bボタン	選択をキャンセルします。 その画面から前の画面に戻ります。
Xボタン	STARTボタンの代わりに使えます。
L,Rボタン	Aボタンの代わりに使えます。

▼クイズモード

十字キー	（上・下・左・右） カーソルの移動や数字の入力に使用します。
STARTボタン	答えを選択します。 決定の項目がある場合は、それを直接選択します。
Aボタン	答えを選択します。次の画面に進みます。
Bボタン	選択をキャンセルします。 その画面から前の画面に戻ります。
Xボタン	答えを選択します。 決定の項目がある場合は、それを直接選択します。
L,Rボタン	Aボタンの代わりに使えます。

画面説明

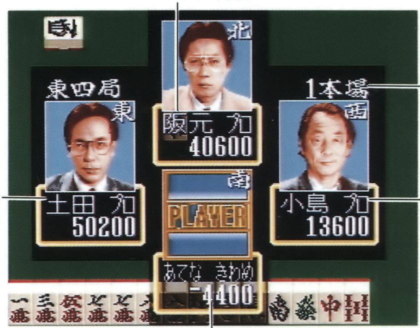
■対局画面



■あがり役得点画面

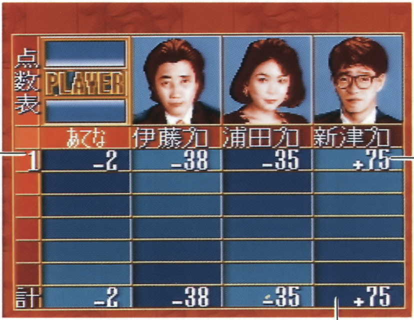


■現在の得点画面



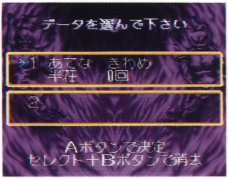
■半荘終了画面

(注)結果の得点は、ウマ・焼鳥などを計算し、3万点に対しての千点単位の差で表示されます。



メインメニューまで

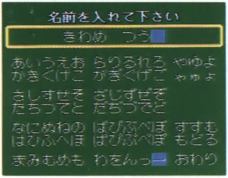
1



デモ画面でSTARTボタンを押すとバックアップの選択から始まります。すでに登録してある場合は、ここであなたのデータを十字キーの上下で選んでAボタンで決定してください。メインメニュー画面に進みます。

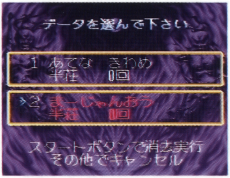
雀風診断・イベントクイズ・全国制覇によるプロへの挑戦ができるときは、それぞれの頭文字を使ったマークも表示されます。

2



データの無いところを選ぶとプレイヤーの新規登録となります。あなたの名前を登録してください。ひらがなを7字まで登録することができます。最後に「おわり」を選ぶとメインメニューに進みます。名前を入れない場合は、「おわり」を入れても先には進みません。

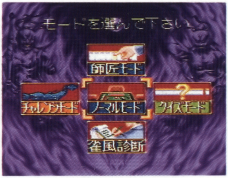
3



古いデータを削除して新しいプレイヤーを登録したい場合は、カーソルに番号を合わせてから、SELECTボタンを押しながらBボタンを押すとデータが赤くなります。さらにそこでSTARTボタンを押すとデータが消去されます。その後、改めてプレイヤーの新規登録を行ってください。

メインメニュー

極IIには、全部で5つのモードがあります。それらは、全てこのメインメニュー画面から選ぶことができます。



1 ノーマルモード

ルールと対戦相手をプレイヤーが自由に選択して、フリー対局を行うことができます。ここでの対局結果が半荘20回分を越えると、雀風診断であなたの麻雀を分析することができるようになります。麻雀の練習にもってこいのモードです。

2 チャレンジモード

全国各地をプロの案内で対戦します。13ヶ所全てのクリア条件を満たすと、プロ団体のタイトルに挑戦できます。各地方のクリア時と、プレイヤーによって半荘単位でセーブすることができます。プロ団体のタイトルをクリアすると、それぞれイベントパスワードを入手できます。

3 師匠モード

小島プロを師匠に迎え、捨て牌や安全牌の指導をしてもらえます。ただし、1局に付き3回までしか呼び出せません。さらにリーチ後も、残り回数に関係なく呼び出すことはできません。またここでの対局結果は保存されないので、雀風診断には反映されません。

4 クイズモード

3つのレベルで、色々な麻雀クイズに挑戦できます。特に上級問題は、実力チェックをクリアすると、二段位認定のチャンスであるイベント問題に挑戦することができます。もちろん自信の無い人は、やさしい初級からチャレンジして実力を付けてください。

5 雀風診断

ノーマルモードでの、あなたの対局結果を基に、あなたの雀風を分析します。ただし、データがじゅうぶん保存されていないと、雀風は表示されません。数値データだけはいつでも参照できますので、有効に利用してみてください。

ノーマルモードの流れ

1



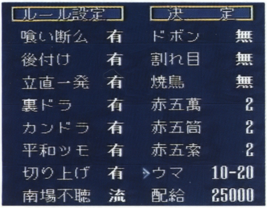
メインメニューで、中央にあるノーマルモードをえらんでください。

2



最初に16人のプロ雀士から、対戦相手を選びます。カーソルを動かしAボタンで選択します。3人選んだらボタンで決定です。
Aボタンの代わりにBボタンを押すと、選んだプロ雀士をキャンセルできます。
スタートボタンで決定するときは、足りないメンバーが自動的に補充されます。

3



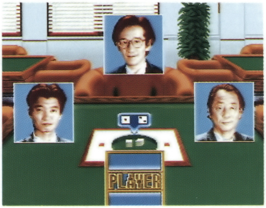
ルールを選択します。十字キーで項目を選び、Aボタンで選択肢を合わせます。決定のところでボタンを押すと、次に進みます。

4



ゲーム中での場決めを行います。自動でサイコロが振られ、6枚の牌が配られると、4人の位置が決定します。

5



続いて起家を決定します。自動でサイコロが振られ仮親を設定し、仮親が出した目が起家になります。

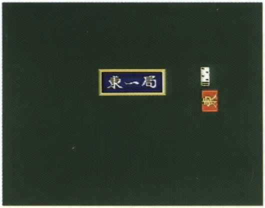
6



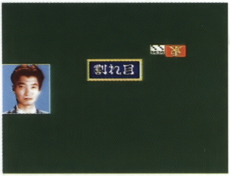
起家になったプレイヤーから、半荘開始前のメッセージが表示されます。この後、ゲーム画面に進みます。

ノーマルモードの流れ

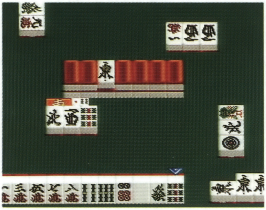
7



配牌の前に、局数が表示されます。このとき「割れ目」ルールが採用されている場合には、「割れ目」の該当者の顔が一定時間表示されます。



8



配牌後、対局スタートです。

場決めから対局スタート直前までの画面は、スタートボタンを押すと、これらの処理をスキップし、いきなり対局を開始することができます。このとき、飛ばされた部分で決定される出親等は、コンピューターによって自動的に決定されます。

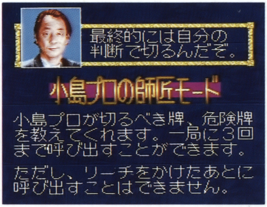
師匠モードの流れ

1



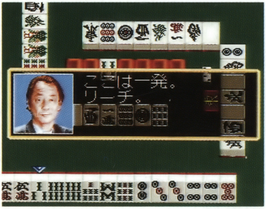
メインメニューで、上側にある師匠モードをえらんでください。

2



師匠モードがはじまります。小島プロの挨拶のあと、ノーマルモードと同じ手順で対局を行います。ただし小島プロを指導役に選んでいますので、対戦相手に小島プロを選ぶことはできません。

3



ゲーム中で捨て牌をするときにウィンドウを開くと、「師匠」の項目がメニューに現れるので、それを選ぶと小島プロの捨て牌のアドバイスが表示されます。ただし、一局につき3回までで、プレイヤーがリーチした後には、呼び出すことができません。

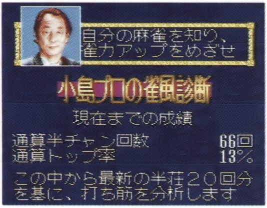
雀風チェックの流れ

1



あなたの麻雀の打ち筋を分析します。メインメニューで、下側にある雀風診断をえらんでください。

2



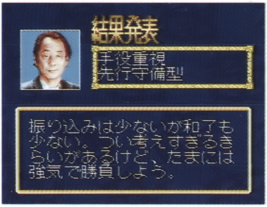
最初に現在のあなたがノーマルモードで打った対局データの概要が表示されます。ここで、半荘20回分のデータが保存されていない場合、最後の雀風診断を受けることはできません。Aボタンを押すと次の画面に進みます。

3



ここでは、あなたがプレイした対局中のデータが表示されます。十字キーを操作して上下にスクロールさせて見ることができます。各項目については、右ページを参照してください。

4



十分なデータがある場合、ここで雀風診断を見ることができます。ここでは、あなたの対局データに基づいた小島プロからのメッセージが表示されます。半荘20回分のデータが無い場合、ここではアドバイスを受けることはできません。Aボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

雀力診断の表示項目は、次のように計算されています。

半荘平均得点	100点未満は四捨五入
平均和了点	100点未満は四捨五入
平均振込み点	100点未満は四捨五入
和了率	和了回数÷総局数
流局聴牌率	聴牌した局数÷総局数
フーロ率	フーロした局数÷総局数
面前聴牌比率	面前で聴牌した局数÷聴牌した局数
フーロ聴牌比率	フーロで聴牌した局数÷聴牌した局数
ダマ聴和了比率	ダマ聴で和了した局数÷和了回数
リーチ和了比率	リーチで和了した局数÷和了回数
フーロ和了比率	フーロで和了した局数÷和了回数
振込み率	振込み回数÷総局数
対リーチ振込み比率	リーチに振込んだ数÷振込み回数
対フーロ振込み比率	フーロに振込んだ数÷振込み回数
対ダマ聴振込み比率	ダマ聴に振込んだ数÷振込み回数

クイズモードの流れ

1



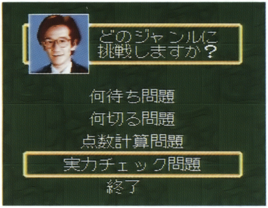
メインメニューで、右側にあるクイズモードをえらんでください。

2



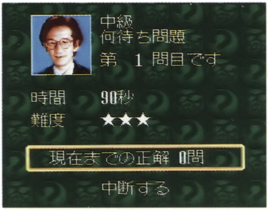
最初にクイズのレベルを選びます。初心者の人は初級から挑戦しましょう。自信のある人は上級にチャレンジしてみてください。

3



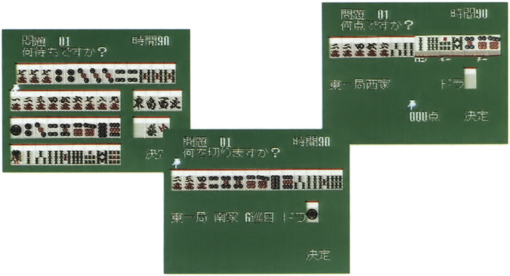
次にジャンルを選んで下さい。実力チェックは「おてつき」制のゲームオーバーがありますが、他のジャンルは練習なので何問間違えても大丈夫です。「おてつき」がある場合は、おてつきの残り回数がなくなるとゲームオーバーです。

4



クイズの進行に必要な情報は、全て出題前のこの画面で見ることができます。中断したりセーブする場合は、上下にカーソルを動かしてメニューを選択して下さい。

5



問題には色々な種類があります。レベルやジャンルの違いでも、多くのバリエーションを楽しむことができます。できるだけ多くの問題に挑戦してみて下さい。

上級レベルの実力チェック問題をクリアすると、イベントクイズが選べるようになります。このイベントクイズの解答を同封の解答用紙に書き込み、㈱アテナに送ると、全問正解者には、「二段位認定証」を差し上げます。

詳しい応募方法は64ページを参照してください。また、何切るクイズには、数多くの考え方があるとは思いますが、このゲームでは出題者のプロ雀士が考えた答えのみを、正解とさせていただきます。

チャレンジモードの流れ

1



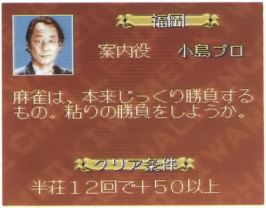
色々なルールでプロと対局するモードです。メインメニューで、左側にあるチャレンジモードをえらんでください。

2



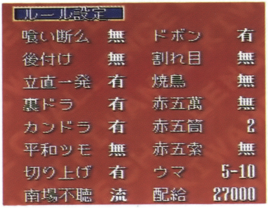
まず、このモードの基本であるマップ画面が表示されます。希望する場所に、十字キーでカーソルを移動して、Aボタンで選択してください。中段のプロ団体に挑戦するには日本全国をクリアする必要があります。セーブして中断したデータが無い場合、画面下のセーブデータからの再開はできません。

3



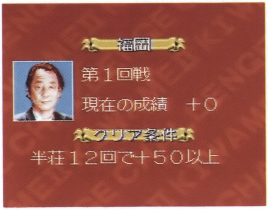
対局地が決まると、案内役によるルールの説明があります。ここで、Aボタンを押すと対局に進みます。対局しない場合は、Bボタンでマップ画面に戻ることができます。

4



対局前に、ローカルルールの画面が表示されます。Aボタンで対局開始です。ここでもBボタンで対局をせずにマップ画面に戻ることができます。

5



いよいよ対局の開始です。半荘の開始と終了時に、このような案内画面が表示されます。半荘終了時には、セーブや中断をすることもできます。セーブから再開する場合も、この画面から対局が再開されます。

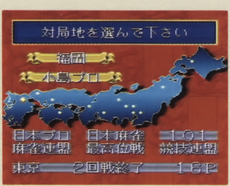
6



最初に指定された回数の対局が終了すると、結果表示画面に移ります。ここで、通過か失格かを判定します。通過した時は自動的に記録され、マップ画面に赤いマークで保存されますので、ここではセーブの作業は必要ありません。何かボタンを押すとマップ画面に戻ります。

全国13エリアをクリアすると挑戦できる、3つのプロ団体をクリアすると、それぞれにイベントパスワードが表示されます。この3つのパスワードを全て集めると、抽選でプロのサイン入り麻雀牌がもらえるチャンスがあります。詳しい応募方法は64ページを参照してください。

チャレンジモードの
ローカルルールについて



チャレンジモードで選ぶことのできるエリアは、各地方13ヶ所と３つのプロ団体の計16ヶ所があります。ご存じのように、麻雀のルールは各地方に限らず、非常に数多くのルールがあります。今回はその中でもゲームの一つとして楽しめるものをできるだけ取りあげてみました。

全国の中には「サンマ(三人麻雀)」が主流といった、本格的四人打ちがテーマの「極」とは大幅に方向性が異なったものもあります。それらを含めてチャレンジモードのルールを設定しましたので、現実とは必ずしも同じルールとは限りません。そのあたりも含め、プロ麻雀「極」のアレンジルールとして全国13箇所を用意しました。

各プロ団体のルールにおいても、その特徴的なルールをできるだけ再現してあります。ただし、それらはいずれも細かい多くのルールでできており、あまり馴染みのないルールや説明の難しいルールは、再現されていないものもあります。

色々なルールと条件の組み合わせによる意外な発見や楽しさを求めて、ぜひ挑戦してみてください。

[北海道]



●案内役/土田プロ

条件	半荘5回のトータルでプラス

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	無
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	無
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	無
平和ツモ	無	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	10-20
南場不聴	流	配給	25000

寒い地方の代表といえば北海道ですが、この北海道という所はとにかく広い。広いがゆえにルールもバラバラ。土田プロの調査によると、札幌近辺に限っていえば「東北まわし」というのが一般的。普通の南場ではなく北場となり、オーラスでトップが3万点ない場合、なんと「白入」ということになるそうだ。「白場」で勝負がつかない場合、次の場が「発場」になるかどうかは、残念ながら不明。

実際のルールを基にアレンジしたものです。

ローカルルール



[秋田]

●案内役/高橋プロ

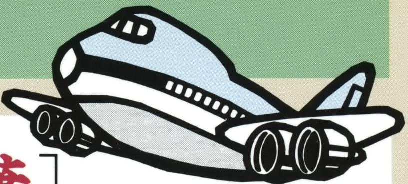
条件	半荘4回でトップ2回以上

採用ルール

喰い断ム	無	ドボン	無
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	有
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	無
平和ツモ	有	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	10-20
南場不聴	流	配給	27000

　秋田は高橋、伊藤、古久根プロの故郷で、寒い地方だけに麻雀などの室内遊技は古くから発達していたといえます。高橋プロも子供の頃にお父さん達の麻雀を見て、「何が楽しいんだろう？」と思っていたとか。秋田独自のルールというのは特になく、比較的シンプルな麻雀ですが、一部には「パーレンチャン（八連荘）」を役満としたり、五本場以降が二飜縛りといったルールもあるようです。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



［千葉］

●案内役/安藤プロ

条件	半荘4回で＋15以上

採用ルール

喰い断么	有	ドボン	有
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	有
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	4
平和ツモ	有	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	10-20
南場不聴	流	配給	25000

千葉の人たちは安藤プロをはじめ、どんなルールでもお構いなしといった感じ。これは裏を返せば麻雀に対して柔軟な姿勢を持っているとも言えます。基本的には「完全先付け」が中心になっていますが、これといった特徴はありません。安藤プロが強いのも、ルールの選り好みをせず何でも受けて立つタイプであるところに、その理由のひとつがあるのかもしれません。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



[東京]

●案内役/阪元プロ

条件	半荘6回で一度もラス目(4位)なし

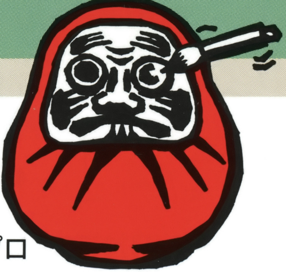
採用ルール

喰い断么	有	ドボン	有
後付け	有	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	有
裏ドラ	有	赤五萬	1
カンドラ	有	赤五筒	1
平和ツモ	有	赤五索	1
切り上げ	有	ウマ	10-20
南場不聴	流	配給	25000

東京は、いろいろな地方の人が集まってくるところなので、実はもっともルールがマチマチのようです。社会人のおじさんルールや学生たちのルールも様々。そのせいか大会などでは、いろいろルールを取り除いて、簡素化されたルールを採用していることが多くなっています。いわゆるアリアリの一発・裏ドラあり、西入・縛りなしという、まさにおとなしいルールだといえます。

実際のルールを基にアレンジしたものです。

[群馬]



●案内役/古久根プロ

条件	半荘5回で+20以上

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	有
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	有
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	無
平和ツモ	有	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	5-10
南場不聴	流	配給	27000

群馬と言えば「カカア天下とからっ風」、女が強くて男がやさしいらしいので、麻雀も女性の方が強い土地かもしれません。その群馬のおもしろいルールを探してみると、現物ドラ(表示牌が直接ドラになる)という点が特徴的で、さらに数字が同じ数牌(三萬だったら三索と三筒)や、字牌なら同じグループの字牌(風牌・三元牌)もドラになるという過激なルールがあるようです。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



[埼玉]

●案内役/嶋村プロ

条件	半荘5回で嶋村プロより上位

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	有
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	有R
裏ドラ	有	赤五萬	2
カンドラ	有	赤五筒	2
平和ツモ	有	赤五索	2
切り上げ	有	ウマ	5-10
南場不聴	流	配給	25000

むかし、暴走族だったという嶋村プロにご当地ルールを聞いてみると、特に変わったルールというのはないとのこと。ただ、仲間うちでは「焼鳥の裏表」というのが特徴だそうで、東場で全員があがって焼き鳥が消えると、南入の時にヤキトリが復活するというルールだそうです。確かに焼鳥は「裏表」を良く焼いた方がおいしいですが、この焼鳥はちょっとおいしくなさそうですね。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



［富山］

●案内役/飯田プロ

条件	半荘8回で+80以上

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	無
後付け	無	割れ目	有
立直一発	有	焼鳥	有
裏ドラ	有	赤五萬	1
カンドラ	有	赤五筒	1
平和ツモ	有	赤五索	1
切り上げ	有	ウマ	5-10
南場不聴	流	配給	27000

富山と言えば「ますのすし」で有名ですが、そんな富山の麻雀の基本は東風戦のようです。ルールはナシナシの赤入りに、さらに「トリウチ」という特殊なものがあります。これは手牌に7ピン(鉄砲)があるときに、1ソウ(鳥)であがると、1ソウがドラになってしまうというルール。ただし振り込んだ方の手の中に8ソウ(鳥カゴ)があれば、ドラはのらないそうです。ちょっと珍しいルールですね。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



[愛知]

●案内役/古川プロ

条件	半荘4回で－10以上

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	無
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	無
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	無
平和ツモ	有	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	10-30
南場不聴	流	配給	25000

土地によっては三人麻雀のほうが主流のところもあるようですが、基本はやっぱり四人麻雀。そのなかでの独特なルールを見てみると、ウマ（順位によって決まる得点の差し引き）が、トップに全て支払われるというのがあります。通常は4位→1位、3位→2位というように払われますがこのルールではトップを取ることが全てになるので、ちょっと刺激的に打てるかもしれません。

実際のルールを基にアレンジしたものです。

[大阪]



●案内役/青野プロ

条件	半荘6回で青野プロより上位

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	有
後付け	有	割れ目	有
立直一発	有	焼鳥	無
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	4
平和ツモ	無	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	10-20
南場不聴	流	配給	25000

大阪といえばブー麻雀ですが、普通のリーチ麻雀も盛ん。大阪ならではのルールは、七対子が30符2飜や、ツモあがりの平和を認めない、形式テンパイ・フリテンリーチなしと、厳しい部分が目立ちます。最近は「東南まわし」が普及しましたが、昔からのオジサン達はいまだに「東々まわし」で打っているとか。他にも風牌を3種類刻子にすると「三風」という2飜役になるのも、大阪独特のルールです。

実際のルールを基にアレンジしたものです。

ローカルルール



[高知]

●案内役/新津プロ

条件	半荘１回で＋45以上

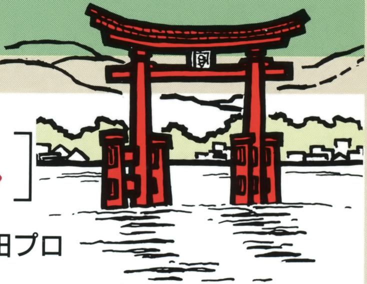
採用ルール

喰い断么	無	ドボン	無
後付け	無	割れ目	有
立直一発	有	焼鳥	無
裏ドラ	有	赤五萬	2
カンドラ	無	赤五筒	2
平和ツモ	無	赤五索	2
切り上げ	有	ウマ	5-10
南場不聴	流	配給	25000

四国の麻雀は三人麻雀が基本。四人いても一人（北家）が抜けて三人麻雀をやるという、東京なんかの麻雀好きには考えられない土地です。点数の数え方も、符も場ゾロも無いらしく、殆ど別の遊びに近いかもしれません。他にもリーチ後の暗槓を忘れるとチョンボなんていうルールも珍しいところ。でも最近は、四人打ちをする人も増えてきたとの噂で、四国の「極」ファンも、いっぱいいるようです。

実際のルールを基にアレンジしたものです。

[広島]



●案内役/忍田プロ

条件	半荘４回で＋20以上

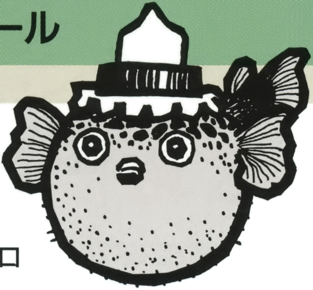
採用ルール

喰い断么	無	ドボン	無
後付け	無	割れ目	有
立直一発	有	焼鳥	有
裏ドラ	有	赤五萬	2
カンドラ	有	赤五筒	2
平和ツモ	有	赤五索	2
切り上げ	有	ウマ	10-20
南場不聴	流	配給	30000

広島は殆どが三人麻雀。以前髙橋プロが、小島・安藤・伊藤プロ達とゲストで広島に行ったときのこと、卓に座っていつになっても４人目がこない。萬子の牌も足らないのでキョトンとしていると、お客さんに「ここはサンマですよ」と教えられ、ルールを教わりながら対局したとか。しかし帰る頃にはすっかりサンマのファンになっていたとか。サンマもいいけど、「極」はやっぱり四人打ちで対局です。

実際のルールを基にアレンジしたものです。

ローカルルール



[山口]

●案内役/浦田プロ

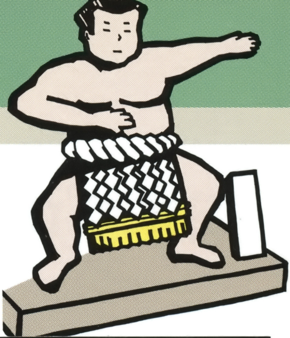
条件	半荘4回全てプラス

採用ルール

喰い断么	無	ドボン	有
後付け	無	割れ目	有
立直一発	有	焼鳥	無
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	無	赤五筒	2
平和ツモ	有	赤五索	2
切り上げ	有	ウマ	5-10
南場不聴	流	配給	27000

〝ふぐ〟で有名な下関は、これといって特色のあるルールなしで、ごくごくオーソドックスな遊び方をしているらしい。というのは、競艇ファンの小島プロが下関ボートに行ってきたときの情報。しかし本当は昔から伝わる、地元の人しか知らないような変則ルールがあるのかもしれない。もし、プロも知らないようなルールがあるなら、アテナまで御一報をおねがいします。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



[福岡]

●案内役/小島プロ

条件	半荘9回で＋50以上

採用ルール			
喰い断么	無	ドボン	有
後付け	無	割れ目	無
立直一発	有	焼鳥	無
裏ドラ	有	赤五萬	無
カンドラ	有	赤五筒	2
平和ツモ	無	赤五索	無
切り上げ	有	ウマ	5-10
南場不聴	流	配給	27000

三人麻雀も四人麻雀も普及していますが、四人麻雀では完全先付けが基本です。クイタンもなしで、大阪と一緒で平和ツモがありません。リーチ後の見逃しもできない厳しさが特徴です。また、赤牌といえば普通は5の数字のつく牌(特に五筒)ですが、九州は3が赤いのが主流です。小島プロの好きな役が純チャン三色で、好きな牌がペンチャン牌なのは、案外これが理由なのかもしれません。

実際のルールを基に アレンジしたものです。

日本プロ麻雀連盟

●案内役/伊藤プロ

条件	半荘４回のトータルでトップ

採用ルール

喰い断ム	有
後付け	有
立直一発	無
裏ドラ	無
カンドラ	無
平和ツモ	有
切り上げ	無
南場不聴	流

立直後カン	有
順位点	12000
配給	30000

※順位点は浮きの人数に対応して、支払額や受取額が可変。
1人浮き、(トップ)＋12000、−2000、−4000、−6000(ラス)
2人浮き、(トップ) ＋8000、＋4000、−4000、−8000(ラス)
3人浮き、(トップ) ＋6000、＋4000、＋2000、−12000(ラス)

順位点などは、実際のルールを基にアレンジしたものです。

歴史

1981年４月１日、初代会長に小島武夫（現最高顧問）以下総勢約35名でスタート。1994年４月の時点で全国会員は約160名。現会長は灘麻太郎。

活動内容

1. プロ雀士の公式競技会、月例会などを開催する。
2. プロ雀士を各地に派遣し、指導的発展に努める。
3. 各段位の認定、免許状を発行する。
4. 各新聞社および出版社と契約し、対局牌譜を掲載する。
5. 対局牌譜の解説、論評、その他を発表して、普及発展を図る。
6. プロ雀士養成のための研修会を設置、運営を行う。
7. 家庭娯楽としての麻雀の正しい指導育成を図る。
8. 我が国の各文化団体と提携して、文化運動の推進を図るとともに、各国の麻雀同好グループと連絡提携を図る。
9. その他、本連盟の目的を達成するために必要と認められる事業を主催する。

主な会員

前原雄大・荒正義・田中利春・田中英知・沢崎誠・森谷健日高隆・椎名大介・森山茂和・原浩明・浜田文太・斎藤等

連盟主催の主なタイトルホルダー（1994年４月現在）

日本プロリーグ鳳凰位	安藤満
王位戦	新津潔
十段位戦	石崎ひろし

日本麻雀最高位戦

●案内役/井出プロ

条件	半荘4回全てトップ

採用ルール

喰い断ム	有
後付け	有
立直一発	無
裏ドラ	無
カンドラ	無
平和ツモ	有
切り上げ	無
不聴罰符	無

立直後カン	無
順位点	4-12
配給	30000

※順位点は持ち点に関係なく固定。

実際のルールを基にアレンジしたものです。



歴史

この「最高位戦」とは1976年に麻雀専門誌に掲載されるメイン企画としてスタート。「競技麻雀プロ」の活躍する舞台を作るべく、一年間に渡る長期リーグ戦を行い、競技麻雀の地位確立にむけてのエポックメーキングとなるタイトル戦になる。1985年から井出洋介を中心に運営される。これをきっかけに一つのグループという形になり、現在の代表は井出洋介、会員数は 約50名である。

活動内容

真のプロとは、

1. 麻雀専門家として必要な知識を身につける
2. 一般社会人として通用する人となる
3. 麻雀に強い(競技麻雀のタイトル戦における実績)

この3つの条件を満たすという考えに基づき、真のプロ活動を行う団体を目指している。最高位戦に出場登録できる人数は41名で、その内訳は最高位1名、Aリーグ12名、Bリーグ12名、Cリーグ16名。各リーグ別に、年間48ゲームを消化し、その結果によって昇降級する制度を採用している。既定対局終了後、Aリーグ上位3名と最高位で、新最高位の座が争われる。

主な会員

久保谷寛・伊藤一・新宮豊・木村和幸・伊藤英一郎・山根泰昭・岩川聖基・立川宏・青山史彦・大沢健二・三浦勇雄

現最高位タイトルホルダー(1994年4月現在)

徳久英人

101競技連盟

●案内役/金子プロ

条件	半荘9回のポイントでトップ

採用ルール

喰い断么	有
後付け	有
立直一発	無
裏ドラ	無
カンドラ	無
平和ツモ	有
切り上げ	有
不聴罰符	無

立直後カン	無
順位点	無
配給	30000

※持ち点に関係なく、順位でポイントが決まります。
※ポイントは、トップが＋1(1昇)、2、3位は±0ラスは－1になります。

点数計算などは、実際のルールを基にアレンジしたものです。

歴史

1982年3月、古川凱章の主宰により順位戦101を開始、その後1987年9月、101競技連盟として発足。現在の代表は昨年より復活した古川凱章。現在の会員は約40名。

活動の内容

順位戦101開始時の趣旨は、
1.順位ポイントのみで勝敗を争う
2.競技マナーの確立
3.競技トレーニング
4.プロとしての錬成
5.段位認定への実験
などであった。そして現在行っている公式戦は、順位戦と八翔位戦の二つ。このうち、順位戦のA級戦優勝者に名翔位の称号が与えられる。また101競技の普及として、たくさんの人達に101麻雀を楽しんでもらうために「マージャン101」を開催している。1990年から始まった名翔位はまだ歴史が浅いが、この歴代のタイトルホルダーをあげると
　岩本光明・西田秀幾・青野滋・菊池俊行
となっている。また八翔位戦は、麻雀のタイトル戦の中では最も賞金が高いので有名。今期(94年)は金子プロが獲得した。

主な会員

菊池俊行・橘高正彦・西田秀幾・岩本光明・村田光陽・渡辺和弘・曽根幸男

101競技連盟のタイトルホルダー(1994年4月現在)

八翔位	金子正輝
名翔位	菊池俊行

基本ルールの説明

ここでは「極II」の標準ルールを紹介します。＊がついているものはプレイヤーが変更可能になっています。変更可能な詳しいルールは43ページの「選択ルール」のページを参照してください。

● 東・南半荘を1回戦とします。
● 常に1飜しばりとし、場には2飜をつけます。
＊ 持点は25,000点、30,000点返しとします。
● 西入はありません。
● 食いピンプは無し。
● ドラ牌は次ドラです。
● 現物での食い換えはできません（鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません）。
＊ 食いタンは認める。
＊ 後付けありです。
＊ リーチ一発があります。
＊ 槓ドラありです。
＊ 裏ドラありです。
＊ 槓裏ありです。
ただし、槓裏のみを独自に設定することはできません。
● 王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
● あがりは上家優先です。
● ノーテン罰符は、場に3000点です。
● 形式テンパイを認めます（ジュンカラも可）。
● 積み棒1本に付き、300点とします。

リーチ

- リーチ後のあがり選択は認めるが、以後は振聴扱いとなり、ツモ和り以外は認めません。
- リーチ後の暗槓は、待ち牌の変化しない物に限ります。
- 四人リーチは流局とします。
- オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。

フリテン

- 振聴は自模和り以外を認めません。
- 振聴リーチは認めます。
- 同一巡内のあがり選択は認めません。
- 一巡とは、自分の自模が経過したことを指します。

連荘と流局

＊親ノーテンは親流れ、オーラスの親ノーテンの場合も親が流れてゲーム終了とします。

- 親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承します。
- 四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・四人リーチは親の連荘になります。
- ダブルリーチ直後に、四風連打や、九種九牌倒牌で流局した場合はリーチは不成立となります。
- 四槓流れは４つ目をさらして嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とします。四槓子テンパイ時は、槓が禁止されるので、流局にはなりません。

基本ルールの説明

カン

- 明槓の嶺上開花は責任払いになります。連続槓や振聴だった場合も同じです。
- 国士無双のみ、暗槓槍槓を認めます。
- 海底と嶺上開花は重複しません。
- 海底を自模った場合と、河底牌は槓できません。
- 嶺上開花は暗槓により面前が維持されていれば、面前清自模を認めます。ツモの2符もつきます。

包則

- 包則は以下の場合に役満を決定付けた者に適用されます。

大三元	3つ目の三元牌をポンさせた者。
大四喜	4つ目の風牌をポンさせた者。

- 包の点棒授受は、ツモ和りのときは単独払い、ロン和りの場合は放銃者と折半払いとします。この際の積み棒は放銃者が負担します。

あがり役

- 役の複合を認めます。
- 役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認めます。
- 流し満貫は認めません。
- カン振りはありません。

選択可能なルール一覧

ノーマルモードでは以下のルールを選択することができます。表示されている文字が、現在有効な設定です。（各選択肢は一番上のものが初期設定になっています）

1：喰い断么

有：ポン・チー・明カンをした断么九を認める。

無：ポン・チー・明カンをした断么九は認めない。

2：後付け

有：役の確定していない状態での和りを認める「後付けあり」ルールを採用します。

無：役のないテンパイの海底・河底・嶺上開花・搶槓のみでの和りを認めないルールを採用します。

3：立直一発

有：立直直後のポン・チー・カンの無い一巡目にあがった場合にこの役を認める。

無：立直一発役は認めない。

4：裏ドラ

有：リーチしてあがった時に裏ドラを付ける。

無：裏ドラは付けない。

5：カンドラ

有：カン宣言時にカンドラを付ける。

無：カンドラは付けない。

選択可能なルール一覧

6：平和ツモ

有：面前ツモのあがりで、平和の役の複合を認める（ただしツモの２符は無し）。

無：面前ツモのあがりでは、平和の役は認めない（ツモの２符を認める）。

7：切り上げ

有：30符6飜と60符5飜（場の２飜含む）を、満貫と同じ得点（子8,000・親12,000）として扱う。

無：切り上げはしない。

8：南場不聴

流：流局（荒牌）時に親がノーテンの場合の連荘は認めない。

連：南場に限り流局（荒牌）時に親がノーテンでも連荘を認める。

9：ドボン

無：マイナス側の点棒を計算する。

有：誰かの点棒がマイナスになった時点で半荘を終了させる。

※ドボンの罰符はありません。

10：割れ目

無：割れ目ルールは採用しない。

有：配牌を取り始める山の場所のプレイヤーの受取・支払の点数を倍付けにする。このルールを採用している場合、配牌前に割れ目のプレイヤーが表示されます。ゲーム中は卓上のサイコロの目で確認することができます。

11：焼鳥

無：焼鳥ルールは採用しない。

有：一度もあがらなかったプレイヤーは、他のプレイヤーに対し各ー5,000の罰符を設定する。

有R：全員があがった時に、全員焼鳥に戻るように設定する。
※焼鳥が複数出た場合は、互いに支払うことで点数が相殺されるので、必ずしも－15,000になるわけではありません。
例）焼鳥が１人の場合／支払い側－15,000、受取側＋ 5,000
焼鳥が２人の場合／支払い側－10,000、受取側＋10,000
焼鳥が３人の場合／支払い側－ 5,000、受取側＋15,000

12：赤五萬

無、1、2、3、4
：赤五萬の枚数を設定する。

13：赤五筒

無、1、2、3、4
：赤五筒の枚数を設定する。

14：赤五索

無、1、2、3、4
：赤五索の枚数を設定する。

15：ウマ

無、5-10、10-20、10-30
：順位点を設定する(数字は千点単位)。5-10の場合、３着から２着へ5,000点、４着からトップに10,000 点の順位点が支払われる。

16：配給

25000、27000、30000
：半荘開始時の点棒の持ち点を設定する
30,000点に満たない分は４人分を合計し、半荘終了後にトップのプレイヤーに加算されます。

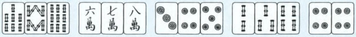
あがり役一覧

プロ麻雀極は基本的に日本プロ麻雀連盟競技ルールBを採用しております。

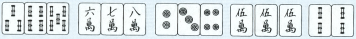
※印がついている役については、門前を崩すと一翻少なくなります。

一翻役

平和（門前に限る）
雀頭以外を全て順子で組み合わせ、待ちが両面待ちの時の役です。



断么九
中張牌だけで組み合わせた役です。



一盃口（門前に限る）
同じ種類の同じ数でできた順子を2組そろえた役です。



門前清自摸（門前に限る）
門前でツモあがりした時に付く役です。

立直（門前に限る）
門前で聴牌した後、宣言する役です。

一発
立直した時より一巡内で、ポン、チー、カンがない状態であがった役です。

搶槓
相手が明刻に加槓した時、その牌でロンした役です。

海底摸月
海底牌でツモあがりした役です。

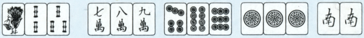
河底撈魚
海底牌をロンあがりした役です。

嶺上開花
カンをした際に嶺上牌であがる役です。

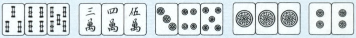
翻牌
門風牌・荘風牌・三元牌

二翻役

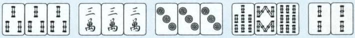
※
混全帯么　雀頭もふくめて全ての組合わせに么九牌が含まれた役です。



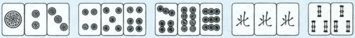
※
三色同順　同じ数の順子を万子、索子、筒子で3組そろえて組合わせて作った役です。



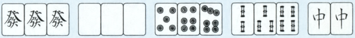
三色同刻　同じ数字の数牌を刻子または槓子で3種類そろえて組み合わせた役です。



※
一気通貫　同じ種類の数牌で1・2・3、4・5・6、7・8・9、の順子の組合わせの役です。



小三元　三元牌の2種類を刻子もしくは槓子にして1種類を雀頭にした組合わせの役です。



三暗刻　暗刻が3組ある役です。



三槓子　明槓、暗槓の区別なしで槓子が3組ある役です。



二翻役

対々和　雀頭1組に刻子及び槓子が４組の役です。



七対子　対子だけで７組作った役です。



混老頭　全ての組み合わせを順子なしで么九牌だけで組み合わせた役です。(七対子も可)。

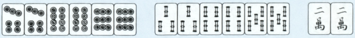


ダブルリーチ（門前に限る）　ポン、チー、カンのない第一巡目に聴牌して立直をかける役です。

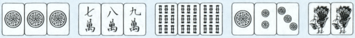
連風牌　荘風牌、門風牌が重なって刻子又は槓子である役です。

三翻役

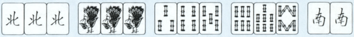
二　盃　口　一盃口を２つ組み合わせた役です。
（門前に限る）



※
純全帯么　全ての組み合わせに老頭碑がふくまれた役です。

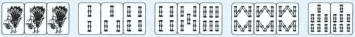


※
混　一　色　字牌と１種類の数牌で組み合わせた役です。



六翻役

※
清　一　色　１種類の数牌で組み合わせた役です。



あがり役一覧

特　役

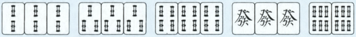
人　　和　子がポン、チー、カンのない第一巡目でロンあがりした役(満貫となります)。

役　満

清 老 頭　老頭牌だけで雀頭および刻子か槓子で5組を作った役です。



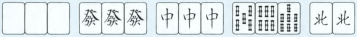
緑 一 色　索子牌の2、3、4、6、8の6種類を組み合わせて作った役です(発が対子、刻子、槓子で入っても可)。



四 槓 子　明槓、暗槓の区別なく槓子が4組ある役です。



大 三 元　三元牌を3種類とも刻子または槓子にした役です。



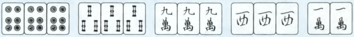
字 一 色　字牌のみで雀頭および刻子か槓子で5組になった役です(七対子も可)。



国士無双　么九牌が全13種類そろってどれか1枚が雀頭になった役です。



四暗刻 暗刻が４組ある役です。



九蓮宝燈（門前に限る） 一色牌で１と９を３枚づつ２～８がそれぞれ１枚づつある形で１～９の牌で和がった場合。
（最終的に九蓮宝燈の形になればOKです）



天和 親が配牌の14枚であがっている役です。

地和 子がポン、チー、カンのない第１巡目でツモあがりした役です。

小四喜 四風牌のうち３種類を刻子または槓子にし残った１種類で頭をつくった役です。



大四喜 ４種類の四風牌をすべて刻子か槓子であがった役です。頭の牌は何でもかまいません。



プロ雀士のプロフィール



人気も実力もトッププロ

小島 武夫プロ（雀界の帝王）

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／福岡県
- 雀風／手役重視追い込み自在型
- 好きな牌／ペンチャンの牌
- 好きな手役／純チャン三色
- 麻雀を覚えた年齢／20歳

プロからひと言

最近の麻雀界で、井出プロ・安藤プロなどが私たちに代わって活躍しているのは、とても心強く、喜ばしいことでもあります。そして、その下の若手プロたちが、これからどんどん雀力をつけて伸びてくれることも楽しみであります。その結果として麻雀人口が増え、さらにこのソフトのユーザーの中からプロを目指す人が出てくれたら、麻雀界もまた昔と違った盛り上がりを見せてくれるでしょう。



リーチ一発ツモならオマカセ

髙橋 純子プロ（ミス・ジュンコ）

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／秋田県
- 雀風／手役軽視追い込み自在型
- 好きな牌／
- 好きな手役／タンピン三色
- 麻雀を覚えた年齢／20歳

プロからひと言

昨年、前作の「極」が発売された頃、小島プロ・安藤プロの協力でオープンしたお店がちょうど一周年を迎えました。現在も同プロたちと共に、若い人たちと卓を囲む機会が多くなっております。他のプロたちと違って、タイトル戦にはほとんど参加していませんが、一般の人たちとの交流を大事にしていきたいと思います。対局を希望の方は、いつでもお相手します。「リンリンリーチ」が出ますよ。



亜空間殺法で勝負をかける

安藤　満プロ（亜空間の鬼）

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／千葉県
- 雀風／手役自在万能型
- 好きな牌／136牌すべて
- 好きな手役／アガリ役すべて
- 麻雀を覚えた年齢／17歳

プロからひと言

今年は春先にタイトル戦第一号として、プロリーグ「鳳凰戦」を取り、このあともタイトルをたくさん取れそうな予感がしています。新しいスタイルの亜空間殺法をファンの皆様にお目にかける日も近いことと思いますので、楽しみにしていてください。また今後は、学生さんなど若い人たちとの交流を大事にして、一人でも多くの麻雀ファンを増やしていけたらと思います。



粘り強く相手をねじふせる

伊藤　優孝プロ（死神の優）

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／秋田県
- 雀風／手役重視自在攻撃型
- 好きな牌／
- 好きな手役／メンホン・三色
- 麻雀を覚えた年齢／16歳

プロからひと言

あまりありがたくない「死神の優」などというニックネームをもらっていますが、麻雀は粘り強く打つというのが私のモットーです。調子の良い時も悪い時もありますが、じっと頑張れば自ずと道は開けてきます。これは麻雀だけでなく、全てに通じることだと思います。今年も粘り強い麻雀で、ひとつでも多くのタイトルを取るようにがんばります。皆さん応援してください。

プロ雀士のプロフィール



ていねいな打ち筋が決め手

土田　浩翔プロ（雀界の貴公子）

- 所層／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／大阪府
- 雀風／手役軽視先行攻撃型
- 好きな牌／🀄
- 好きな手役／四暗刻・対々和
- 麻雀を覚えた年齢／7歳

プロからひと言――――――――――――――――――――

私は現在札幌におりますが、試合がある時は東京に行ったり、場合によっては地方にも行くという忙しい活動をしています。そして札幌での生活は、昼と夜の顔を使い分けております。昼は女性麻雀講座で世の喧噪と無縁の優雅なひとときを過ごし、夜には生来の勝負魂を呼び起こし、契約している雀荘を打ち歩きます。麻雀を極めるポイントは、瞬時の「勘」。決して「理」にとらわれないように。



気迫も度胸も天下一品

浦田　和子プロ（雀姫カズコ）

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／東京都
- 雀風／手役重視自在攻撃型
- 好きな牌／🀓
- 好きな手役／タンピン三色
- 麻雀を覚えた年齢／20歳

プロからひと言――――――――――――――――――――

もともとは女性麻雀教室に通っていてプロになったのですが、やはりプロの世界は厳しく、女性のタイトルホルダーは未だいません。それでも十段位の決勝に残ったりと、私なりに頑張っております。もちろん今年も、数少ない女流プロの一員として対局していきたいと思います。何ヶ所かでゲスト打ちをしていますので、機会があったら「極」ファンの人とも対局したいですね。



若い人に麻雀の楽しさを伝えたい

古川　孝次プロ（ファンキー古川）

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／愛知県
- 雀風／手役重視先行攻撃型
- 好きな牌／特になし
- 好きな手役／混一色・タンヤオ
- 麻雀を覚えた年齢／20歳

プロからひと言

私の開業している麻雀荘は予備校街の中心地にあり、お客さんは麻雀を覚えたての学生さんが大半です。最近の学生さんは、麻雀を仲間うちで囲むのではなく、ファミコンから入ってくる人が多いようです。そういった人たちにとって、こういったソフトはまたとない教材になっているようです。麻雀のトレーニングとして、初心者から上級者までの幅広いテキストになってくれれば幸いです。



まっすぐ打ち通す迫力と恐怖

飯田　正人プロ（大魔人飯田）

- 所属／日本麻雀最高位戦
- 出身地／富山県
- 雀風／手役自在攻撃型
- 好きな牌／
- きな手役／国士無双・七対子
- 麻雀を覚えた年齢／10歳

プロからひと言

雀界の白鯨、大魔人と恐れられている飯田です。去年は最高位の五連覇に失敗し、少々ガッカリしていたのですが、代わりに「麻雀グランプリ戦」で優勝することができました。このタイトルは一年間を通じて各地で試合をするので、地方の人たちに会えるのが楽しみのひとつです。今年も皆様の期待に応えることができるように、タイトル奪取に燃えています。応援よろしくお願いします。

プロ雀士のプロフィール



健康麻雀で健康ライフ

井出　洋介プロ（東大麻雀井出）

- 所属／日本麻雀最高位戦
- 出身地／東京都
- 雀風／手役自在万能型
- 好きな牌／特になし
- 好きな手役／メンホン・三色
- 麻省を覚えた年齢／5歳

プロからひと言

今やファミコンの麻雀ゲームは、入門者の練習ばかりではなく、中級者・上級者のトレーニングになるほどグレードアップしました。私たちプロでも、油断するとやられてしまいます。皆さんも、当代の一流プロを相手に「極」でドンドン勝てるようになれば、実戦でも役に立つこと間違いなしです。また、このソフトを通じて、全国のファンの皆様と接することができてうれしく思います。



守りはガッチリ理論打法

阪元　俊彦プロ（ジゴロ阪元）

- 所属／日本麻雀最高位戦
- 出身地／東京都
- 雀風／手役重視追い込み守備型
- 好きな牌／
- 好きな手役／純チャン三色・メンホン七対子
- 麻雀を覚えた年齢／18歳

プロからひと言

勝ちに行かない麻雀プロの代表「ジゴロ阪元」です。現在は、よみうり日本テレビカルチャースクールで女性麻雀教室の講師をしています。その他の時間は、飯田プロと共同でやっている雀荘で学生さん相手に対局しております。私の店はマナーが厳しいですが、ここで覚えたらもうドコに行っても通用しますよ。ぜひジゴロと大魔人相手に対局してみましょう。あなたも立派な雀士になれますよ。



サウスポーでカッコよく決めろ

古久根英孝プロ(ゾンザイ古久根)

- 所属／日本麻雀最高位戦
- 出身地／秋田県
- 雀風／手役自在先行攻撃型
- 好きな牌／
- 好きな手役／混一色
- 麻雀を覚えた年齢／14歳

プロからひと言

二年前にオープンした雀荘も、おかげさまで連日学生さんでにぎわっています。そこで都内から外れた所にもと思い、今年の春に大宮にもう一店オープンしました。やはり若い学生さんたちに麻雀の輪を拡げたいという意図です。昔と違い、若い人が麻雀をしなくなったと言いますが、麻雀の楽しさは今も昔も変わっていません。もし「やらず嫌い」の人がいたら、とりあえず遊んでみて下さい。



トレンディな麻雀は背骨で打つ

新津　潔プロ(ダブル王位新津)

- 所属／日本麻雀最高位戦
- 出身地／東京都
- 雀風／手役自在万能型
- 好きな牌／特に無し
- 好きな手役／特に無し
- 麻雀を覚えた年齢／17歳

プロからひと言

競技麻雀を始めてずいぶん経ちますが、昨年「王位戦」と「癸王位戦」の二つのタイトルを取ることができ、大変うれしく思っております。物事にはこだわらないほうなので、取ったタイトルの名前にもこだわってはいないのですが、ニックネームの「ダブル王位」というのは気に入っています。初めて対局する人に、私の麻雀がわかるかどうかちょっと心配ですが、ぜひ楽しく対局しましょう。

プロ雀士のプロフィール



牌の声を聞く牌流定石の使い手

金子　正輝プロ（常勝男金子）

- 所属／101競技連盟
- 出身地／新潟県
- 雀風／手役軽視追い込み守備型
- 好きな牌／
- 好きな手役／七対子
- 麻雀を覚えた年齢／11歳

プロからひと言

今年の三月にオープンした雀荘で、毎日いろいろな人と麻雀が打てて、たいへん楽しく過ごしています。去年は、101競技連盟の「八翔位」に就任することもできました。今年も金子流の麻雀を打ち、特に「牌流定石」を充実させ、より多くのファンの皆様の応援に応えたいと思います。もし、このソフトがきっかけで麻雀を始めた方がおられましたら、いつか対局できる日を楽しみにしております。



卓上で会話できるのがプロだ

青野　滋プロ（おおきに青野）

- 所属／101競技連盟
- 出身地／兵庫県
- 雀風／手役自在先行守備型
- 好きな牌／特になし
- 好きな手役／翻牌・門前清ツモ
- 麻雀を覚えた年齢／13歳

プロからひと言

「極」ファンのみなさん、「おおきに青野」こと、青野滋です。今回の「II」のお買い上げ、毎度おおきに。前作での私との対局はどうでしたか、勝てましたか?。今回はヒゲを生やしてさらにパワーアップしました。そして得意の大阪ルールで迎え打ちます。今度も「わてに勝つのはたいへんでっせ！」となっております。現実でも今年はタイトル奪取に大いに頑張ります。ぜひ応援して下さい。



センスで勝負の実力派

忍田　幸夫プロ（ゲーセン忍田）

- 所属／101競技連盟
- 出身地／東京都
- 雀風／手役重視先行守備型
- 好きな牌／
- 好きな手役／一盃口
- 麻雀を覚えた年齢／16歳

プロからひと言

はじめまして「おしちゃん」こと忍田幸夫です。現在最高位戦と101に所属していますが、今年競技生活十年目を迎え、ついに30歳になってしまいました。企画対局やイベント対局での成績がよいためか「イベント王」と呼ばれることもありますが、もし次回作が出るなら、その頃にはタイトルを手中にして、お目にかかりたいと思っています。ゲームの中の私ともども、よろしくお願いします。



ノッたら怖いブンブン麻雀

嶋村　俊幸プロ（シマジー・トシ）

- 所属／フリープロ
- 出身地／埼玉県
- 雀風／手役自在攻撃型
- 好きな牌／
- 好きな手役／タンヤオ・三色
- 麻雀を覚えた年齢／13歳

プロからひと言

麻雀の引きが年と共に衰えてしまうのかと思っている昨今。若い人の強い引きにア然としてしまうことも多くなってきました。「引退？」…いや、もう一度桧舞台でトップに登りつめるのだ！、とは思ってもお金と時間ができるといまいち集中できない。俺の打つ牌は絶対に当たらない、なんて時代は二度とこないのか。ちょっと淋しいこのごろですが、もうひとふんばりしてみるか！。

プロたちのBOOKレビ



小島武夫プロ

●「麻雀・わたしならこう打つ」「麻雀・点数のかぞえ方」
「麻雀・最強の打ち方」（日本文芸社）
そのほか「日刊ゲンダイ」に連載中

安藤満プロ

●「阿羅漢」（竹書房）
●月刊「麻雀ゴラク」（日本文芸社）
〝のむ、打つ、食う〟〝ぎらてん〟〝劫の修羅〟連載中
●月刊「雀王」（白夜書房）〝ディフェンス&ディフェンス〟連載中

伊藤優孝プロ

●月刊「近代麻雀ゴールド」（竹書房）何切る問題連載中

土田浩翔プロ

●月刊「近代麻雀ゴールド」（竹書房）何切る問題連載中

ュー&連載コーナー






金子正輝プロ

- 「常勝の麻雀」（日本文芸社）
- 月刊「近代麻雀オリジナル」（竹書房）"金子の流儀"連載中
- 月刊「雀王」（白夜書房）"ディフェンス&ディフェンス"連載中

髙橋純子プロ

- 月刊「麻雀ゴラク」（日本文芸社）
  "髙橋純子のゲームパラダイス" 連載中

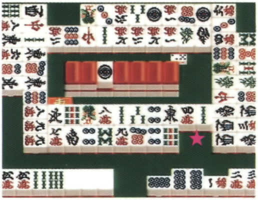
飯田正人プロ

- 月刊「近代麻雀ゴールド」（竹書房）
  "絶対に強くなる麻雀講座" 連載中
- 月刊「プロ麻雀」（銀星出版社）
  "これが大魔人自在流だ" 連載中

井出洋介プロ

- 月刊「プロ麻雀」（銀星出版社）"3手先を読む" 連載中
- 月刊「麻雀ゴラク」（日本文芸社）"必勝の条件"連載中
- 「東大式・麻雀に勝つ考え方」（池田書店）
- 「東大流・攻撃麻雀トップ取りの打ち方」（ナツメ社）
- 「東大式・井出洋介の勝てる麻雀」（成美堂出版）

ゲーム中での注意（約束事）



★捨て牌が21枚になるときは、21枚目の捨て牌は20枚目の上に重ねて表示されます。（図の★の位置）

★ポン・チーの場合、さらす牌に同じものが複数ある場合は左優先で牌をさらします。赤牌を入れた場合には、赤牌が左優先で並ぶので、ポン・チーの場合は、優先的にさらされることになります。

★リーチはドボンの有無にかかわらず、+1,000点以上でないとかけることができません。

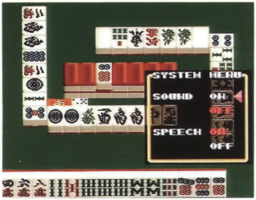
★師匠モードでは１回の捨て牌で、何度も師匠を呼ぶことができますが、その度に回数が１回づつ減ってしまいます。

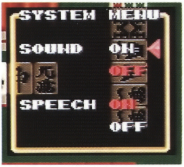
★チャレンジモードの対戦途中のセーブは、１ヶ所のみになります。新たにセーブした場合のみ、前のデータが消えます。

★クイズモードの上級・実力チェック問題を挑戦中にリセットなどで、セーブせずに中断してしまった場合は、前回の続きをすることはできません。答えを間違えた場合にも、セーブしたところに戻ってやり直すことはできません。

★製品の制作には万全を期しておりますが、ゲーム内容の複雑化に伴い、予測できないプログラム上の不都合が生じる場合が考えられますので、予めご了承下さい。

知っておくと便利な機能





★システムメニューについて
対局中にXボタンで対局中の各種設定ができます。この設定は一度設定すると、電源を切るまで保存されます。

なお、最初はBGMがオフになっています。お好みに合せて音楽を入れて下さい。

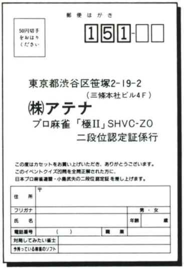
SOUND
対局中のBGM(音楽)の有無を指定

SPEECH
対局中のプロのセリフの有無を指定

- L、RボタンはAボタンの代わりに使うことができます。
- プロ選択画面でSTARTを押すと、選ばれていない所には、プロがランダムに選ばれて入ります。
- クイズモードでは、決定にカーソルを合わせる代わりにXボタンを押しても、答えを「決定」することができます。
- SELECTとSTARTを同時に押すとリセットすることになります。間違って操作しないように注意して下さい。また、データを保存するところで、むやみにリセットすると大切なバックアップデータが壊れることがあります。
- 画面の端で牌が隠れて見えにくい場合、画面の表示位置を調整することができます。ゲーム中にSELECTボタンを押しながら十字キーを操作すると、表示位置を調整できます。これはいったん電源を切るまで有効です。

イベントクイズの応募方法

小島武夫の二段位認定証プレゼント　期間：随時


郵便はがき

50円切手をおはりください

151-□□

東京都渋谷区笹塚2-19-2
（三條本社ビル4F）
㈱アテナ
プロ麻雀「極II」SHVC-ZO
二段位認定証係行

この度はカセットをお買い上げいただき、ありがとうございます。
このイベントクイズ20問を全問正解された方に、
日本プロ麻雀連盟・小島武夫の二段位認定証を差し上げます。

住所	〒		
フリガナ		男・女	
氏名		年齢	歳
電話番号	（　）	職業	
対局してみたい雀士			
今持っている麻雀のソフト			


「極II」イベントクイズの答え
＊各問の答えを○で囲んでください。

問題	No.	答	え	
何待ち？	1	a.	b.	c.
	2	a.	b.	c.
	3	a.	b.	c.
	4	a.	b.	c.
	5	a.	b.	c.
得点は？	6	a.	b.	c.
	7	a.	b.	c.
	8	a.	b.	c.
	9	a.	b.	c.
	10	a.	b.	c.
何を切る？	11	a.	b.	c.
	12	a.	b.	c.
	13	a.	b.	c.
	14	a.	b.	c.
	15	a.	b.	c.
	16	a.	b.	c.
	17	a.	b.	c.
	18	a.	b.	c.
	19	a.	b.	c.
	20	a.	b.	c.

同封の解答用紙（葉書）に50円切手を貼り、
表面に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、対局したいプロ雀士、
今持っている麻雀ソフト名を書き込み、
裏面に何待ち、何点、何切るクイズの解答をa、b、cのうちどれか１つに○をつけて下さい。全問正解の方に小島武夫の二段位認定証をプレゼントいたします。

プロのサイン入り麻雀牌プレゼント

発表は発送をもってかえさせて頂きます。
期間：毎月各20名様　平成７年１月末の消印で終了

チャレンジモードの各プロ団体をクリアーすると最後にイベントパスワードがでます。このイベントパスワード３つ分を葉書に書いて左下の応募券を貼って住所・氏名・年令・職業・電話番号・対局したいプロ雀士を書いて、下記の住所にお送り下さい。抽選で100名の方にプロのサイン入り麻雀牌、その他100名の方にプロのサイン本をプレゼントいたします。

〒151　東京都渋谷区笹塚2-19-2　三條本社ビル4F
株式会社 アテナ　プロのサイン入り麻雀牌プレゼント係宛

点数の数え方

基本符の計算の仕方

A	副　底	あがった時	20符
B	門前加符	門前でロンあがりした時	10符
C	自　摸	自摸あがりした時 (平和役のみ該当しません)	2符
D	聴牌形	辺張(ペンチャン)待ち、嵌張(カンチャン)待ち、単騎(タンキ)待ちの時	2符
E	牌の組合わせ	中張牌、么九牌、順子、刻子、槓子、対子の時	下表参照

上記の表をもとにして符(点数)の計算をして下さい。A〜Eで該当する項目を足してゆきます。点数の数え方はすべて切り上げ符で計算して下さい。(10符以下の端数は切り上げるということです。例) 合計したものが32符だった場合→40符となります。)

	順子	刻子		槓子		老頭牌 客風牌	三元牌 荘風牌 門風牌	連風牌
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
么九牌	0符	8符	4符	32符	16符	0符	2符	4符

	順子	刻子		槓子		対子
		暗刻	明刻	暗槓	明槓	
中張牌	0符	4符	2符	16符	8符	0符

次ページの表で飜数の所と符の所を合わせて見た所が得点となります。

点数早見表

荘 家（親）

7翻					満貫4000		
6翻	2600	3200	3900				
5翻	1300	1600	2000	2600	3200	3900	
4翻	700		1000	1300	1600	2000	2300
3翻			500	700	800	1000	1200
	▲ツモ和り（オール）						
和り基本符	20	25（七対子）	30（22〜30）	40（32〜40）	50（42〜50）	60（52〜60）	70（62〜70）
	▼ロン和り						
3翻			1500	2000	2400	2900	3400
4翻		2400	2900	3900	4800	5800	6800
5翻		4800	5800	7700	9600	11600	
6翻		9600	11600				
7翻					満貫12000		

得点表の見方

1．親か子を選んで下さい。
2．ツモあがりかロンあがりかを選んで下さい。
3．あがった役の翻数（ここでは場に必ず２翻つくルールですのであがった翻数に２翻をプラスして下さい）。と符計算した符数とを確認して照らし合わせて下さい。合った所が点数となります。
4．切り上げ計算の場合、親・子ともに30符６翻、60符５翻の所は8000点、12000点となります（場の２翻を含む）。

散 家（子）

※(　)内は親の払い

7翻	満貫2000(4000)						
6翻	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	満貫2000(4000)			
5翻	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	
4翻	400 (700)		500 (1000)	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1200 (2300)
3翻			300 (500)	400 (700)	400 (800)	500 (1000)	600 (1200)
	▲ツモ和り						
和り基本符	20	25 (七対子)	30 (22〜30)	40 (32〜40)	50 (43〜50)	60 (52〜60)	70 (62〜70)
	▼ロン和り						
3翻			1000	1300	1600	2000	2300
4翻		1600	2000	2600	3200	3900	4500
5翻		3200	3900	5200	6400	7700	
6翻		6400	7700	満貫8000			
7翻	満貫8000						

5.

8〜9翻	跳満貫	親18000 (6000 オール)	子12000 (3000 6000)
10〜12翻	倍満貫	親24000 (8000 オール)	子16000 (4000 8000)
13〜14翻	三倍満貫	親36000 (12000 オール)	子24000 (6000 12000)
15翻以上	数え役満	親48000 (16000 オール)	子32000 (8000 16000)

※このゲームでは七対子の符計算は25符になります。

※門前を崩した平和形のロンあがりは30符で計算します。

Athena

株式会社アテナ
東京都渋谷区笹塚2-19-2
三條本社ビル４Ｆ 〒151



ご　注　意

電源が入ったまま、コントローラーを抜き差ししたり、スーパーファミコン純正コントローラー以外でプレイすると、誤動作をおこす場合がありますので、ご注意下さい。